

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN (1)

ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA BARRIO FRONDIZI.

CUE: 7000899-00

TURNO: MAÑANA Y TARDE

GRADO: 1° “A” Y “B”

CICLO: PRIMERO

NIVEL:

PRIMARIO

DOCENTES: LAURA ECHEGARAY

- LORENA SOLER

- NATALIA ENRIQUE

- MARCELA CÓRDOBA

ÁREAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS SOCIALES – MÚSICA - PLÁSTICA

TÍTULO: “CONSTRUYENDO CON IMÁGENES, FORMAS, TEXTURAS, NÚMEROS Y SONIDOS UNA OCA DEL CAMPO Y LA CIUDAD”**CONTENIDOS:**

- NÚMEROS NATURALES. LECTURA, ESCRITURA, DESCOMPOSICIÓN Y RELACIONES NUMÉRICAS.
- RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMAS Y RESTAS.
- RELACIONES ESPACIALES. RECORRIDOS. FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- PAISAJE URBANO Y RURAL. CARACTERÍSTICAS. LOS TRANSPORTES.
- EXPLORACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE COLORES, FORMAS, FIGURA Y FONDO.
- SONIDOS DEL ENTORNO NATURAL Y ARTIFICIAL O SOCIAL.
- ATRIBUTOS DEL SONIDO: LARGO- CORTO, SUAVE- FUERTE.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- LEE, ESCRIBE, DESCOMPONE Y ESTABLECE RELACIONES NUMÉRICAS.
- RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS USANDO DIBUJOS, CÁLCULOS, NOCIONES ESPACIALES Y RECONOCIMIENTO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- DIFERENCIA EL ESPACIO URBANO DEL RURAL Y SUS CARACTERÍSTICAS.
- DISTINGUE TRANSPORTES PROPIOS DEL CAMPO Y LA CIUDAD.
- IDENTIFICA LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS. DIFERENCIA LA FIGURA Y FONDO. DISTINGUE TEXTURAS Y RECONOCE LAS FORMAS.
- IDENTIFICA LOS SONIDOS NATURALES Y ARTIFICIALES.
- RECONOCE AUDITIVAMENTE LOS OBJETOS SONOROS Y REPRESENTA LOS GRÁFICAMENTE. ANALIZA CADA OBJETO SONORO.
- CLASIFICA SEGÚN EL ATRIBUTO DEL SONIDO CORRESPONDIENTE A CADA OBJETO SONORO

DESAFÍO:

ARMAR CON DISTINTOS MATERIALES UN TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA DEL CAMPO Y LA CIUDAD RESOLVIENDO SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ESCONDIDAS DENTRO DEL JUEGO, INCUYENDO LOS SONIDOS DE AMBOS ESPACIOS, TENIENDO EN CUENTA LA CANTIDAD DE CASILLEROS Y SUS IMÁGENES.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES.**LUNES 16 DE NOVIEMBRE.****¡¡ A JUGAR A LA OCA NUMÉRICA CON CAPERUCITA Y EL LOBO!!****¿CÓMO SE JUEGA?**

- ✓ JUEGAN DOS PERSONAS CON EL TABLERO Y UN DADO.
- ✓ LANZAN EL DADO Y COMIENZA EL QUE SACA EL NÚMERO MÁS GRANDE.
- ✓ POR TURNOS AVANZAN TANTOS CASILLEROS COMO INDICA EL DADO.
- ✓ SI CAEN EN UN CASILLERO CON NÚMERO CELESTE DEBEN CUMPLIR LA PRENDA.
- ✓ GANA EL PRIMERO QUE LLEGA AL 46.

**PRENDAS DEL JUEGO.**

- 2- RECITA LOS NÚMEROS POSTERIORES A ÉL HASTA 10.
- 16- DECÍ EL NOMBRE DEL NÚMERO EN VOZ ALTA.
- 20- DIBUJA LA CANTIDAD DE DIECES QUE LO FORMAN.
- 25- DESCOMPONELO EN FORMA DE SUMA.
- 34- RETROCEDE 6 LUGARES ¿A QUÉ CASILLERO LLEGASTE?
- 38- AVANZA 8 LUGARES ¿CON QUIÉN TE ENCONTRASTE?

¡¡AHORA TE TOCA AYUDAR A CAPERUCITA!!

- COMPLETA CON LA SERIE NUMÉRICA QUE FALTA.



- ENCIERRA CON TRIÁNGULOS LOS TRES NÚMEROS POSTERIORES A 85.
- ESCRIBE SU NOMBRE 90:.....
- DESCOMPONE EN FORMA DE SUMA EL 99:.....
- RODEA CON CÍRCULOS LOS TRES NÚMEROS ANTERIORES A 96.
- ENMARCA CON UN CUADRADO EL NÚMERO MAYOR QUE NOVENTA Y MENOR QUE NOVENTA Y SIETE TERMINA EN 5.
- DIBUJA LOS Y LOS A 83.
- EN QUE NÚMEROS ESTAN LAS CANASTITAS.....
- OBSERVA EL TABLERO EN EL QUE JUGASTE A LA OCA.
- ¿QUÉ PAISAJE VES? COLOREA LA OPCIÓN CORRECTA.
PAISAJE DE CIUDAD PAISAJE DE CAMPO
- ANOTA EN LISTA TODOS LOS ELEMENTOS QUE VES Y LO CARACTERIZAN.
- ELIGE CUATRO ELEMENTOS DEL CAMPO DIBUJALOS Y RECORTALOS PARA PEGAR LUEGO EN EL TABLERO QUE REALIZARÁS.

MARTES 17 DE NOVIEMBRE.

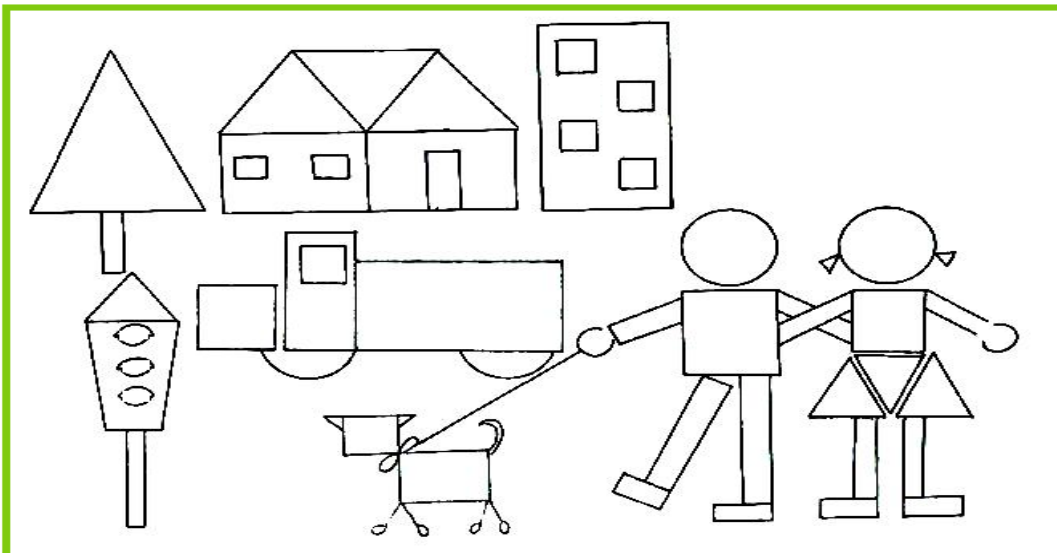
PLÁSTICA.

EN UNA CARTULINA BLANCA O DE COLOR CLARO VAS A HACER UN TABLERO PARA UN JUEGO, REALIZA UN CAMINO CON LÍNEAS, CURVAS QUE OCUPE TODA LA CARTULINA. DIVIDÍ Y NUMERA EN 30 CUADROS EL CAMINO. PINTA LAS LÍNEAS DE LOS CUADROS CON LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS. EN LOS ESPACIOS DE AFUERA DEL CAMINO DIBUJA ÁRBOLES, CASAS, ANIMALES Y TODO CON LO QUE QUIERAS DECORAR, LE PUEDES PEGAR MATERIALES CON TEXTURAS.



MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE.

- **¡¡ GRANDES OBSERVADORES!!**



MIRA ATENTAMENTE LA FOTO QUE MIRA CAPERUCITA COLOREA Y COMPLETA.

- ¿QUÉ TIPO PAISAJE SE OBSERVA?



CAMPO

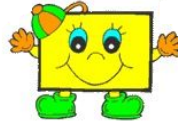
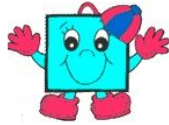


CIUDAD

- IMAGINA Y ANOTA EN LISTA LO QUE SE ENCUENTRA EN ESTA CIUDAD:

VIVIENDAS (TIPOS) **NEGOCIOS** **INSTITUCIONES** **TRANSPORTES**

- DIBUJA DOS DE CADA UNO PARA PEGAR EN EL TABLERO DE LA OCA.
- PINTA LA CIUDAD SEGÚN LOS COLORES DE LAS FIGURAS Y ANOTA CUÁNTAS HAY DE CADA UNA:



.....

.....

.....

.....

- ELIGE Y DIBUJA EN COLORES DOS FIGURAS GEOMÉTRICAS PARA TU TABLERO.

JUEVES 19 DE NOVIEMBRE.

MÚSICA.

- MIRA PRESTANDO MUCHA ATENCIÓN A LOS SONIDOS DEL SIGUIENTE VIDEO DEL RATÓN DEL CAMPO Y LA CIUDAD.
<https://www.youtube.com/watch?v=K1CeTJ8JE40>
- EXTRAE LOS SONIDOS QUE ENCUENTRAS EN EL CAMPO Y LA CIUDAD Y ANÓTALOS EN TU CUADERNO.
- COMPLETA EL CUADRO CLASIFICANDO LOS SONIDOS ENCONTRADOS EN NATURALES Y ARTIFICIALES O SOCIALES.

SONIDOS NATURALES	SONIDOS ARTIFICIALES O SOCIALES

- ANALÍZALOS Y CLASIFÍCALOS A CADA UNO DE LOS SONIDOS EN LARGO-CORTO, SUAVE O FUERTE. COMO LO REALIZASTE EN LA GUÍA 5.
- BUSCA, RECORTA Y PEGA O DIBUJA 7 SONIDOS NATURALES Y 7 ARTIFICIALES O SOCIALES PARA PEGAR EN TU JUEGO DE LA OCA. LA REGLA QUE DEBES CUMPLIR AL JUGAR ES QUE CUANDO LLEGUES ALGÚN CASILLERO CON ESTOS SONIDOS NO PODRÁS AVANZAR SI NO LO PRODUCES CON TU VOZ.
- ESPERO TU VIDEO EXPLICANDO QUÉ SONIDOS ELEGISTE, CUÁLES SON LOS NATURALES, CUÁLES LOS ARTIFICIALES O SOCIALES Y SI SUENAN FUERTE O SUAVE.

VIERNES 20 DE NOVIEMBRE.

- LEE, RESUELVE DIBUJANDO, CON EL CÁLCULO Y ANOTA LA RESPUESTA.
- ✓ **CAPERUCITA COSECHÓ EN LA GRANJA 12 MANZANAS Y 15 NARANJAS. ¿CUÁNTAS FRUTAS COSECHÓ EN TOTAL?**

- ✓ **LA ABUELA RECOLECTÓ 48 HUEVOS Y SE LE ROMPIERON 12. ¿CUÁNTOS HUEVOS LE QUEDARON?**
- ANOTA EN UN PAPEL DE COLOR UNA SUMA Y UNA RESTA PARA PEGAR EN EL TABLERO.
- **¡MANOS A LA OBRA!** ¡ARMA TU TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA CON TODOS LOS ELEMENTOS QUE HAS IDO REALIZANDO!
 - ✓ YA TIENES EL TABLERO DIBUJADO Y DECORADO QUE REALIZASTE EN PLÁSTICA.
 - ✓ EN CADA CASILLERO COLOCA EL NÚMERO COMENZANDO CON EL 1 Y TERMINA EN 30. PUEDES USAR DIFERENTES COLORES.
 - ✓ PEGA EN LOS CASILLEROS TODOS LOS DIBUJOS O RECORTES QUE FUISTE HACIENDO DURANTE LA SEMANA EN CADA UNA DE LAS TAREAS ALTERNANDO ENTRE LOS CASILLEROS.
 - ✓ ¡LISTO TABLERO TERMINADO!
 - ✓ ENVÍA UNA FOTO DE TU TABLERO TERMINADO.
 - ✓ EN UN VIDEO EXPLICA A LA SEÑO QUE SIGNIFICA CADA IMAGEN QUE PEGASTE. (POR EJEMPLO SI PEGASTE UNA VACA PUEDES DECIR ANIMAL QUE VIVE EN EL CAMPO, SU SONIDOS POR EJEMPLO ES MUUU)
 - ✓ AHORA YA TIENES UNA OCA DISEÑADA POR VOS PARA DIVERTIRTE Y JUGAR EN FAMILIA.

DIRECTORA: ALICIA MARTÍN

VICE DIRECTORA: CARINA CONTERAS